

SPECTRUM TOP HITS 1

WORLD DESTRUCTION (ZX-SPECTRUM 48K/PLUS)

Copyright © 1985 VENTAMATIC SOFT.

Autor: J. I. Murria.

Cargar el programa con LOAD "" y ENTER.

La Tierra está sufriendo la enésima invasión alienígena en lo que va de siglo XXI. Todos los ejércitos de las fuerzas defensoras se han declarado en huelga de armas caídas por el exceso de trabajo, así que sólo TU puedes evitar la catástrofe...

Pero, impotente ante el ataque, ves como las naves invasoras destruyen tu ciudad natal. Y la única nave de que dispones para contraatacar se halla en un lugar casi inaccesible.

Para poder alcanzar la nave deberás obtener la fuerza elevadora que se encuentra en las cabinas de mutación que hay al final de intrincados laberintos llenos de fieras y monstruos. Si no sabes cómo hacerlo, observa la demostración.

TECLAS DE CONTROL

T : Selecciona Teclado.

K : Selecciona Interface Joystick KEMPSTON.

D : Selecciona Demostración.

I : Visualizar instrucciones.

M : Quitar Música.

J : Jugar o Empezar Demostración.

1 - Q - A - Z : IZQUIERDA.

2 - W - S - X : DERECHA.

9 - O - L - SYMBOL SHIFT : SALTAR / VOLAR.

Manteniendo pulsada la tecla de salto, y soltándola al cabo de un instante: PATADA DE KARATE.

0 - P - ENTER - SPACE : DISPARAR.

6 : PAUSA.

7 : SEGUIR.

R : VOLVER A EMPEZAR.

NO PULSAR 3, 4 ni 5.

CONTABILIDAD PERSONAL

Contabilidad doméstica o de pequeño negocio.

(ZX-SPECTRUM 48K/PLUS)

Copyright © 1983 VENTAMATIC SOFT.

CAPITULO I

Carga de programa:

Este programa se carga desde el cassette de la forma habitual, LOAD "". Y consta de dos partes diferenciadas. La primera contiene la gestión de datos en entrada o salida y la segunda es el editor

de pantalla en 64 columnas. Esta versión se distingue de las anteriores porque permite la utilización de los nuevos MICRODRIVES de carga rápida para el almacenamiento del archivo, y además tiene una opción para pasar al mismo el programa completo. Una vez cargado el programa estará en el MENU principal. Pulsando "O" y ENTER pasará al MENU secundario y de la misma manera podrá volver al MENU principal.

MENU PRINCIPAL

MENU

- 1- Def. Conceptos
- 2- Entrada datos
- 3- Borrado
- 4- Edición
- 5- Anul. datos
- 6- Búsqueda f/c
- 7- Balance
- 8- SAVE* Datos
- 9- LOAD* Datos
- 0- VARIOS

MENU SECUNDARIO

VARIOS

- 1- CATALOGO M.1
- 2- ERASE "m"
- 3- PROG. +CM a M.1
- 4- FORMAT M.1
- 5- DATOS a cinta
- 6- DATOS de cinta
- 7- ON Impresora
- 8- OFF Impresora
- 9- SAVE Prog + dat
- 0- MENU princ.

MENU PRINCIPAL:

- 1- Definición de conceptos. Le permitirá definir hasta un máximo de 20 conceptos de Entrada/Salida.
- 2- Entrada de datos. Los asientos se introducen en este programa de una manera original y cómoda. Todo a la vez, posicionándolo en la línea inferior de la pantalla.
- 3- Borrado. Dos opciones de borrado diferentes: Total y conservando los resultados parciales para aquellos que con los 1.400 asientos permitidos por la capacidad del programa no tengan bastante.
- 4- Edición. Tres formas de Edición en pantalla o impresora por conceptos, por meses y listado general por conceptos.
- 5- Anulación de asientos. Esta opción le permitirá anular cualquier asiento ya introducido.
- 6- Búsqueda. Dos opciones de búsqueda; por fecha o por cantidad.
- 7- Balance. Esta es una opción muy potente por lo rápida y sencilla que resulta su utilización.
- 8- SAVE* Datos. Esta opción le permite pasar el fichero al MICRODRIVE.
- 9- LOAD* Datos. Esta opción es la complementaria a la anterior y le permite cargar desde el MICRODRIVE los ficheros grabados con anterioridad.
- 0- VARIOS. Esta es la opción que le permite pasar al menú secundario.

MENU SECUNDARIO

- 1- CATALOGO M.1. Esta opción realiza el comando CAT sobre el MICRODRIVE 1.
- 2- ERASE "m". Esta opción permite borrar un archivo del microdrive, por ejemplo cuando se ha actualizado con nuevos asientos.
- 3- PROG. + CM a M.1. Esta opción permite pasar todo el programa de contabilidad personal al MICRODRIVE y además carga los dos trozos y se puede luego llamar con los comandos NEW, RUN y ENTER.
- 4- FORMAT M.1. Este comando formatea el MICRODRIVE 1 y le coloca el nombre apropiado de este programa.
- 5- DATOS a cinta. Graba el archivo en cinta cassette.
- 6- DATOS de cinta. Carga un archivo desde el cassette.
- 7- ON Impresora. Prepara el programa para trabajar con cualquier tipo de impresora e interface.
- 8- OFF Impresora. Esta opción provoca un bloqueo de la impresora.
- 9- SAVE Prog + Datos. Carga en cinta cassette una copia del programa con el archivo incluido.
- 0- MENU principal. Esta opción sirve para regresar al MENU principal.

Utilización de los menús.

El MENU principal se utiliza de una manera sencilla y lógica: basta pulsar el número correspondiente a la opción seleccionada y ENTER para que dicha opción se desarrolle en pantalla. Para regresar al MENU principal basta también con pulsar ENTER sin haber introducido nada. Incluso cuando estando en cualquier opción entramos un dato erróneo, el programa o lo ignora si es un error pequeño o vuelve al MENU principal si es un error de bulto sin haber computado nada de lo que se le estaba introduciendo.

CAPITULO II

Información bytes free.

En la parte superior de la pantalla, bajo las líneas de título y copyright, hay una línea que pone BYTES LIBRES y a continuación un número que al principio suele ser superior a 30.000. Este número nos indica la cantidad de memoria libre que tenemos para introducir datos.

Definición de conceptos.

Lo primero que tendremos que hacer al empezar una contabilidad personal es definir los conceptos que vayamos a emplear. Al menos, los primeros que necesitemos, puesto que se pueden ir añadiendo con posterioridad hasta completar el tope máximo de 20 que tiene el programa. Para definir los conceptos habrá que realizar los siguientes pasos partiendo desde el menú principal:

- a) Entrar en el editor de conceptos pulsando "1" y ENTER. Así aparecerá el listado de los conceptos precedidas de su número. Al principio sólo aparecen los números de 01 a 20 en dos columnas. En la parte inferior de la pantalla parpadeará: "número ?"
- b) Escribir el número al que queremos asignar un concepto y pulsar ENTER. Tenga presente que si el número es menor que 10 hay que poner un cero delante: 7 se escribe 07. En la parte inferior de la pantalla aparecerá ahora la pregunta: "N./C. ?"
- c) Teclear la palabra identificadora del concepto con un tope de diez caracteres y pulsar ENTER. En el listado aparecerá la palabra de concepto junto al número al que ha sido asignada, y el editor se colocará de nuevo como si esperara el paso b). Para salir del editor de conceptos y volver al menú principal, basta pulsar ENTER sin haber escrito nada.

Notas:

Si al entrar el número "paso b" pulsamos uno que no esté entre los márgenes de 01 a 20, el ordenador no lo aceptará y en la parte inferior de la pantalla volverá a aparecer la pregunta: "número ?"

Si al entrar el nombre del concepto "paso c" escribimos una palabra de más de diez caracteres, el ordenador desestimará todo el concepto, incluido el número y volverá al menú principal

Ejemplo:

Supongamos que queremos definir el concepto "ALQUILERES" y asignarlo al número 01. La secuencia a realizar será:

- a) Escribir "1" y pulsar ENTER (ir al editor del concepto).
- b) Escribir "01" y pulsar ENTER (seleccionar el N.01).
- c) Escribir "ALQUILERES" y pulsar ENTER (definición).
- d) Pulsar ENTER (retorno al menú).

Entrada de asientos.

Una vez definidos los conceptos que vamos a utilizar, ya podemos entrar los asientos de nuestra contabilidad personal. Para ellos pulsaremos la opción "2" + ENTER (desde el menú principal claro). Y estaremos así en el editor de entrada de asientos.

Vamos a analizar en primer lugar la pantalla: lo que primero salta a la vista es que es la misma que en el editor de conceptos y que lo único que ha cambiado es la parte inferior. La parte alta, así pues, consta del título, el Copyright y de la información de memoria libre. Luego está el listado de conceptos en dos columnas desde el 01 al 20. En la parte baja de la pantalla aparece el cursor y sobre el mismo una cadena de caracteres que luego analizaremos en detalle y que es la indicación de lugar de los datos de cada asiento.

La filosofía de este editor de introducción de asientos es muy sencilla y se trata solamente de ir escribiendo cada información debajo de las casillas destinadas a dicha información. Datos de que consta cada asiento:

FECHA	La fecha consta de seis caracteres alfanuméricos, dos para el día "DD", dos para el mes "MM" y dos para el año "AA".
CONCEPTO	El concepto consta de dos dígitos, de 01 a 20 que son los que forman el número de concepto.
INFORME	Cada asiento guarda 5 bytes libres para información que el usuario rellena con absoluta libertad, incluso se pueden dejar en blanco. Lo que se escriba en estos 5 bytes se guarda con el resto del asiento para ser editado cuando se desee, pero no puede ser utilizado como dato acumulable ni para búsquedas.
E/S	Esta información es muy importante porque indica si la cantidad que contiene el asiento es de entrada o de salida. Debe ser "e" o "s" en minúsculas.
CANTIDAD	La cantidad asignable a un asiento puede ser de hasta seis dígitos, por tanto la cantidad máxima por asiento es de 999.999, no admitiendo cifras decimales.

Vamos a analizar ahora la cadena de caracteres que aparece sobre el cursor en la parte baja de la pantalla. Los seis primeros caracteres son los de la fecha, por tanto, debemos escribir la fecha debajo de los caracteres correspondientes: el día debajo de "DD", el mes debajo de "MM" y el año debajo de "AA".

El carácter en blanco que hay a continuación de los seis de la fecha también lo hemos de dejar en blanco, pues todo lo que escribamos en ese lugar, el programa lo ignoraría sin generar un error. A continuación hay dos caracteres que son "C.". Debajo de ellos hay que colocar el número de concepto, que siempre tiene dos dígitos (de 01 a 20). Luego otro espacio y en los cinco espacios siguientes "Inf.", podemos escribir aquella información que nos pueda ser útil guardar. Después de

otro espacio en blanco, hay un carácter importantísimo: "E/S", debajo suyo debemos colocar una "e" o una "s" según el registro sea de entrada o de salida. Al final después del último espacio en blanco hay que escribir la cifra correspondiente al asiento debajo de los seis cuadraditos negros con la particularidad de que si la cifra tiene menos de seis dígitos debemos dejar espacios por la izquierda. Recuerde siempre que el principio que rige la entrada de un asiento, es que cada dato debe situarse debajo de la etiqueta correspondiente: La fecha debajo de "DDMMAA", el concepto debajo de "C.", la información debajo de "Inf.", la "e" o "s" de entrada o salida debajo de "E/S" y la cantidad debajo de los seis cuadraditos negros. Después de haber escrito todo el asiento, pulse ENTER y a continuación, si todo ha sido colocado correctamente el programa le presentará el asiento completo y le pedirá la conformidad con "S/N". Si no se ha colocado todo correctamente o hay algún error de sintaxis, el programa borrará la línea y se colocará en situación de entrar de nuevo el asiento desde el principio. Si los errores son múltiples o de bulto, el programa retornará al menú principal. Recuerde que si no se da la conformidad después de entrar cada asiento el programa no acepta ninguna información

CAPITULO III

Borrado del fichero.

Pulsando la opción "3" y ENTER del menú principal, aparecerá en pantalla la información para poder realizar un borrado del fichero, guardando o no los totales parciales que se hayan ido acumulando.

Hay tres opciones: "T", "D" y "N"

- "T" Borra todo el fichero existente en memoria y deja el programa listo para empezar de nuevo.
- "D" Borra la información contenida en los asientos, pero no borra ni los conceptos ya definidos ni los totales parciales de cada uno de dichos conceptos. Esta opción sirve, por ejemplo, para comenzar un nuevo fichero a principio de año o cuando el fichero utilizado está lleno y hay que continuar en uno nuevo.
- "N" Opción de retorno al menú principal sin haber efectuado ningún tipo de borrado.

Búsqueda de asientos.

Pulsar la opción "6" y ENTER para introducirse en el editor de búsqueda. En la parte inferior aparecerán dos cajetines: el de la izquierda es el de la fecha, y el de la derecha es el de las cantidades. Para realizar una búsqueda hay que colocar una fecha debajo del cajetín de las fechas o una cantidad debajo del cajetín de las cantidades, y luego pulsar ENTER. Aparecerán en pantalla todos los asientos que coincidan con el dato introducido para la búsqueda y además, a la derecha de cada asiento aparecerá su número de identificación; importante pues es el que se utiliza para poder anular un asiento.

Anulación de los asientos.

Cuando se quiere anular un determinado asiento, pulsar "5" y ENTER. Después el programa le preguntará el número de identificación del asiento a anular (este número se averigua en modo búsqueda), teclear dicho número y "ENTER". El asiento habrá sido borrado y los totales parciales se reajustarán como si el asiento no hubiera sido cargado nunca.

CAPITULO IV

Edición.

Para entrar en el editor de 64 columnas, pulsar "A" y ENTER. Al entrar en esta opción, en pantalla volverán a presentarse todos los conceptos, y en la parte inferior aparecerán otra vez también, dos cajetines. El de la izquierda de cuatro caracteres que corresponde a las fechas y el de la derecha de

los dos caracteres que corresponde a los conceptos. Para realizar una edición del fichero podemos seleccionar tres maneras diferentes:

- a) Escribir debajo del cajetín de la izquierda el mes y el año que se quiera editar con el formato "MMAA" y pulsar ENTER. De esta forma se hará una edición de todos los asientos que correspondan al período de tiempo especificado.
- b) Escribir debajo del cajetín de la derecha el número de concepto que se quiera editar y pulsar "ENTER". De esta manera se hará una edición de todos los asientos correspondientes al concepto indicado.
- c) Escribir debajo del cajetín de la derecha el número "00". De esta forma se hará un listado de todos los asientos del fichero ordenados por conceptos.

Balance.

Pulsando "7" y ENTER, el programa realizará un balance global de todos los totales parciales acumulados hasta aquel momento.

CAPITULO V

Utilización de la cinta cassette.

SAVE DATOS	opción "5" del menú secundario) "VARIOS". El programa salvará la matriz de datos después de pedirle el nombre que quiera asignarle a la misma. En esta matriz van incorporados los totales parciales y los conceptos ya definidos.
LOAD DATOS	opción "6" del menú secundario "VARIOS". El programa le pedirá su nombre y esperará a cargar la matriz correspondiente. Si no se indica ningún nombre, (se pulsa ENTER sin haber escrito nada) el ordenador cargará el primer fichero que encuentre en la cinta.
SAVE PROG + DATOS	opción "9" del menú secundario "VARIOS". El programa hará una copia de sí mismo, del archivo y del código máquina que lo acompaña. Si no se utiliza más de un fichero al mismo tiempo, esta es la opción que debe utilizarse, pues es la menos dada a los fallos, y además se preserva la grabación original al ser continuamente renovada. Además se conservan también los pequeños cambios que pueda realizar cada uno para que el programa se adapte mejor a sus necesidades particulares.

SAVE DATOS y LOAD DATOS se emplean cuando se manejan varios ficheros al mismo tiempo, y sirve para ahorrar el tiempo de carga del programa. El programa se carga una sola vez y luego en un cassette aparte se van grabando los ficheros de datos. Una norma muy interesante para distinguir unos ficheros de otros (no se recomienda grabarlos encima de los anteriores por si la grabación es incorrecta) es ponerles un nombre corto, por ejemplo de tres letras y luego añadir un espacio y en los seis restantes colocar la fecha de grabación, así un mismo nombre de fichero se distingue de unas grabaciones a otras porque lleva incorporada al nombre la fecha de grabación.

VERIFY. Después de realizar un SAVE, el programa verifica automáticamente bastando rebobinar la cinta y volverla a pasar conectando el cable de EAR.

CAPITULO VI

Utilización de los MICRODRIVES

SAVE* DATOS	opción "8" del menú principal. El programa salvará la matriz de datos en el microdrive 1 después de pedirle el nombre que quiera asignarle a la misma. Al igual que para la cinta cassette, en la matriz van incorporados los totales
-------------	---

LOAD* DATOS	parciales de cada concepto y las definiciones de estos. opción "9" del menú principal. El programa le pedirá el nombre del fichero y lo cargará del microdrive 1.
CATALOGO M.1	opción "1" del menú secundario "VARIOS". El título lo dice todo. El programa hará un CAT del Microdrive 1.
ERASE M.1	opción "2" del menú secundario "VARIOS". El programa le pedirá un nombre y después de pedirle la confirmación lo borrará del Microdrive 1.
PROG. + CM a M.1	opción "3" del menú secundario "VARIOS". Esta opción le permite pasar el programa CONTABILIDAD PERSONAL a un cartucho de Microdrive. El programa se carga con el nombre de "run".
FORMAT M.1	opción "4" del menú secundario "VARIOS". Esta opción le permite formatear un cartucho nuevo u otro ya utilizado sin necesidad de parar el programa. El cartucho se formatea en el microdrive 1 bajo el nombre de CONT. PERS.

CAPITULO VII

Utilización de impresoras matriciales de 80 col. o más.

Esta versión del programa contabilidad personal está especialmente indicada para trabajar con impresoras normales de cualquier marca. Y con cualquier clase de Interface de los que en este momento circulan por el mercado español.

ON IMPRESORA	opción "7" del menú secundario "VARIOS". Al pulsar esta opción el programa le pregunta qué tipo de interface tiene conectado: SERIE, PARALELO A o PARALELO B Si pulsa el número 1 (SERIE) el programa le preguntará a continuación la velocidad en baudios. Los números 2 y 3 son para los dos tipos de interface Centronics "VENTAMATIC" e "INDESCOMP". A partir del momento que indica el interfaz, todas las ediciones del programa se efectuarán tanto en la pantalla como en la impresora.
OFF IMPRESORA	opción "8" del menú secundario "VARIOS". Después de pulsar "8" y ENTER, el programa desconecta la impresora y vuelve al menú principal. Para volverla a conectar hay que utilizar la opción anterior.

CAPITULO VIII

Utilización de la impresora ZX-PRINTER o SEIKOSHA GP 50S

Para poder utilizar esta impresoras correctamente hay que efectuar unos cambios en el programa pues éste no se previó en un principio para que funcionara con ellas, puesto que era una versión exclusiva para las impresoras grandes.

Cambios a efectuar.

1) Borrar de las líneas 472, 1034 y 1036 la instrucción PRINT que está aislada entre ":"

2) Sustituir las líneas 9980 a 9990 por las siguientes:

9980 PRINT AT 21,0; RANDOMIZE U SR 64800 + USR 3582 : RETURN

9985 RANDOMIZE USR 3582+ USR 3582 : LPRINT: RETURN

9990 CLS : PRINT AT 21,0;:RANDOMIZE USR 64802 + USR 3582: RETURN

3) Realizar los siguientes POKES:

POKE 65021, 243

POKE 65022,6

POKE 65023,8
POKE 65024,33
POKE 65025,160
POKE 65026,80
POKE 65027,195
POKE 65028,178
POKE 65029,14

NOTAS IMPORTANTES

Cuando se utiliza el editor de 64 columnas para impresoras grandes existe un pequeño problema con el scroll de pantalla que borra una de las líneas de edición. Este problema se corrige sustituyendo la línea 9980 del listado original por la siguiente que contiene un pequeño añadido:

9980 PRINT "";: RANDOMIZE USR 64800: PRINT : RETURN

Si conecta cualquier interface del tipo Centronics para usarlo con este programa no debe cargar el programa que incorpore dicho interface ni activar nada relativo al interface. El programa ya está preparado para hacerlo funcionar por sí solo.

Si carga otro programa antes o activa algún comando específico del interface el programa NO FUNCIONARA.

I. M. MORENO Ctra. Cornellá, 144 Esplugues

Copyright © 1985 VENTAMATIC SOFT
PROHIBIDA LA REPRODUCCION
RESERVADOS TODOS LOS DERECHOS
Depósito Legal: B-24807/85

Enviar a:
VENTAMATIC
c/ Córcega, 89, entlo.
08029 BARCELONA

ATENCION: Las personas que se suscriban por 6 números de SPECTRUM TOP HITS antes del 30 de Septiembre de 1985, recibirán UN PROGRAMA SORPRESA GRATIS DE REGALO.